ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

5/91

3. Jahrgang

DM 8,--

KE-BASE

- Datenbankprogramm

Scram

- Simulation der dritten Art

Future Nightmare

- Karte und Lösung im Heft

Software:

- Musikbonus
- Mathetrainer
- Time, Anduril
- KE-BASE Demoversion

Mit Programmdiskette

Ultimative Literatur- und Software-Sonderangebote

aus dem Hause KE-SOFT (woher sonst?) - BING!

COMPUTE!'S THIRD BOOK OF ATARI - Games, utilities, tutorials and other helpful information for users of Atari XL/XE.
(AdR: If you can't read this text, you won't need this book, cause it is written in english, you see?) Book, DM 29,80

THE ATARI USER'S ENCYCLOPEDIA - umfassendes englisches Lexikon von A - Z, das neben vielen interessanten und informativen Erklärungen von Begriffen auch Befehlswörter vieler Programmiersprachen und sogar Spielbeschreibungen enthält. Mit vielen Beispiellistings und veralteten Kontaktadressen. Ein Muß für jeden Atari-Veteranen! Buch, DM 29,80

DAS BASIC-TRAININGSBUCH ZUM ATARI 600 XL/800 XL. (Wenige Exemplare!) Grundlagen des Programmierens, Zahlensysteme usw. Buch, DM 29,80

ATARI INTERN - (1 Ex.) Hardware, ANTIC, GTIA, POKEY, PIA, Interrupts, Scrolling home, Grafik- & Tonerzeugung, Memorymap ... Buch, DM 29,80

ATARI BASIC-TRICKKISTE (1 Ex.) Fortg. Grafik Operationen (Zeichensatz, Display-List u.a.), prof. Soundeffekte, Stringmanipulationen, Druckersteuerungen und Hardcopies, Diskettenoperationen ... Buch, DM 24,80

SPIELE FÜR DEN ATARI XL/XE (1 Ex.) Strukturieren eines Programmes, Unterprogramme, Tabellenverarbeitung, bewegte Grafik ... Buch, DM 24,80

SCAPEGHOST - Es ist nicht leicht, ein Geist zu sein! Gejagt von einer Bande Gesetzesloser hat man drei Nächte Zeit, seinen Namen zu löschen. Wie, das klingt dämlich? Ist es auch (is' aber egal). Disk, DM 19,80

PITFALL II - Der geniale Nachfolger von Pitfall I. Der Preis ist zwar nicht der kleinste, das Spiel dafür mit das beste, was es auf dem deutschen Modulmarkt momentan gibt! Modul, DM 29,80

DEFENDER - Wer kennt ihn nicht, den Ballerhit aus der Spielhalle? Wer es nicht kennt, sollte es sich schnellstens besorgen. Wie? Als Modul bei uns zum Linksabbiegen- (Verschenk-) Preis von DM 24,80

EUROPEAN SUPER SOCCER - Habt ihr noch nie eine wirklich schlechte Fußballspielsimulation gesehen, die einem wirklich die Schuhe auszieht? Wer diese lahme, uninteresante, öde, langweilige und schlechte Simulation noch nicht kennt, dem fehlt eindeutig ein interessanter Gesprächsstoff für das nächste XL/XE-Treffen! Disk DM 14,80

ROBOTRON 2048 - Baller, Fetz, Bumm, Krach, uahhhh, schrrr, zsosch, kaboaee, yyaommmm, rattataZONG, knatter, bomb, renn, splash, etc ... Dies ist nur ein kleiner Auszug von den Geräuschen, die beim Spielen dieses Spieles in den ersten 2 Minuten entstehn. Verfluchungen wurden zensiert. Ein absoluter Ballerspaß! (Ehrlich!) Modul, DM 29,80

PAINT - Sehr umfangreiches und interessantes Malprogramm, mit dem man schöne Bilder erstellen kann. Das gigantisch große Handbuch enthält eine unfassende Bildersammlung für alle Stilrichtungen. Buch, DM 29,80



Computer Inhabitants

Seite 20

Elektraglide

Seite 10

PD-Software

Seite 28

Anduril

Seite 19

Impressum

Herausgeber:
KE-Soft

Redaktion:
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:
S. Dorlach (S.D.), Markus Rösner (M.R.)

Anschrift der Redaktion:
KE-Soft, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4, Telefon: 06181/87539

Erscheinungsweise:
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-SOFT. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-SOFT). Bei Nachnahmebestellung werden DM 8,-- VK + NN-Gebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.

Manuskript- und Programmeinsendungen:
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen (Auflage 300):

Größe	Preis
1/1	150,-
1/2	80,--

Größe	Preis
1/4	50,--
1/8	30,--

Inhalt der Wühlkiste:

Kassettensoftware: Collapse, Denk Mit, Despatch Rider, Dizzy Dice, Gun Law, Robot Knights, Sidewinder, Silicon Warrior, States & Capit. Spooky Castle, Stratosphere, Action Biker, Twilight World, System 8, Matta Blatta, Mr. Dig, Hangman, Ghostbusters.
Diskettensoftware: Vokabeltrainer in Spanisch, Kidwriter, Kindercomp
Literatur: ANALOG-No.: 9/88, 10/88, 12/88.



Von Schocks, Glück und Fragen ...

Schock Nummer 1: Man soll es ja nicht für möglich halten, aber es gibt doch immer wieder Neuigkeiten, die wirklich schmerzen. Denn einer der ehemals populärsten (und auch kompetentesten) XL/XE-Händler hat seinen Abgang vollständig vollzogen. Die Rede ist vom COMPYSHOP, der ja schon seit einem Jahr seinen Ausstieg in Raten bekannt gab und nun tatsächlich das Handtuch schmiß. Dies wird um so tragischer, wenn man bedenkt, daß sich Herr Bee ja noch bis in die letzten Tage als Produzent betätigt hat und nun eine gewisse Monopolisierung zu befürchten ist.
Schock Nummer 2: Von einigen kritisiert, von anderen belächelt, von nächsten wiederum stürmisch gefeiert, konnte man den Hardwarestern MAGICSOFT aufgehen und verglühen sehen. Der Mann, der dahinter stand, Rald David, studiert nun Medizin und mußte daher leider auch das Handtuch werfen. Auch hier ist nun mit einer Monopolisierung zu rechnen, der aber schon entgegengegangen wird!
Glück Nummer 1: WIR leben noch! Glück Nummer 2: Wir haben wieder massig neue Software an Land gezogen. Aus den hintersten Winkeln des Universums konnten wir für euch so einige Happen hochqualitativer Software ergattern!
Glück Nummer 3: Ihr könnt die Sachen sogar kaufen! Wow! Besonders möchten wir auf die neu erhältliche Literatur hinweisen, die von sehr vielen Kunden gewünscht wurde. Auch hier hat sich einiges getan.
Glück Nummer 4: Ihr könnt nun endlich wieder Ordnung halten (wofür die Deutschen ja bekannt sind). Damit ihr die sogar mit eurem Compy halten könnt, haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut (oh, wie heroisch!), euch eine ideale Dateiverwaltung zu schreiben, wie sie der XL/XE noch nicht gesehen hat. KE-BASE ist geboren!
Frage Nummer 1: Ist eigentlich schon jemand aufgefallen, daß ZONG nun schon zwei Jahre und einen Monat überlebt hat?
Frage Nummer 2: Ist eigentlich schon jemand aufgefallen, daß wir noch nicht über Ulf redeten?
Frage Nummer 3: Uns kam zu Ohren, man würde unsere Art des Humors nicht immer richtig auffassen (vor allem in den neuen Ländern). Wir wären daher an eurer Meinung dazu interessiert. Sind wir etwa niveaulos?
Ansonsten wünschen wir euch wieder viel Spaß mit der diesmonatigen 25. Ausgabe von ZONG. Na, wenn dies kein Jubiläum ist?

Euer ZONG-Team!

Leserbriefe

Hey KE's,
heute muß ich mal meine ganzen Plagen auf die Tastatur jagen. Ich persönlich schließe mich aber erst mal der Aussage von Meissner-Soft (Ausgabe 02/91) an. Ich weiß, meine Antwort kommt zwar spät, aber lieber spät als garnicht.
Tja KEs, anbei nochmals eine Diskette mit einigen Softwareprodukten (diesmal keine 1-2-3 Adventures), zahlreichen Tests und einem Aufruf, auch die letzten User im letzten Landeck aufzuraffen und mal ein Testchen für UNSER ZONG zu schreiben (ja, ihr lest richtig, die KEs machen das ZONG nicht für sich, sondern für die Leser). Ein Testchen zu verfassen macht echt Spaß, Ihr macht es ja schließlich nicht umsonst.
Hey Meissner-Soft, wie wär's: Programmiert doch schneller, dann lassen wir mal die restlichen Attacken auf die restlichen Leser los.
Hoffentlich hat sich der Ulf (Petersen) in der Ausgabe 2/91 tierisch über meinen Leserbrief aufgeregt, denn ich habe mich auch (mal wieder) über die Ausgaben des User-Mags tierisch aufgeregt, es kommt einfach nicht an den Standard, den das CSM gesetzt hat, ran, weil der Umfang einfach zu klein ist und zudem die Serien meistens schon abgegriffen sind, wozu schon wieder ein Assembler-Lehrgang?
Äh Marc, wieviel Computer hat Kemal zertrümert, als er das erste Mal "Zwei Grad Süd" spielte ?
Thanx für die Herzen, jetzt habe ich mehr als elf Stück hier herumfahren, das bedeudet, ja das bedeudet bald: EIN ZONG-JAHRESABO, yeah!
Du Kemal, wie man an Adventuren wie "Das Geheimnis der Osterinsel" oder "X-Mas Horror" sieht, blickst Du das Adventureprogrammieren perfekt, wie wär's, wenn Du darüber mal eine Serie in ZONG abhalten würdest? Gelungen finde ich auch die Programmbeispiele im TB-Kurs, dort kann man seinen Horizont prima erweitern.
Hmm, das wär vorerst meine letzte Diskette, die ich an Euch schicke, weil demnächst Prüfungen (in der Shit-Schule) sind und ich zudem anfangen werde, an einem Textadventure zu arbeiten, das wird einige Zeit in Anspruch nehmen, hoffentlich wird es dann wenigstens in ZONG veröffentlicht.
Sag (nein, schreib besser) mal Kemal, wie ist das eigentlich mit den Europa-Spielen, hast Du da jetzt nicht auch die Rechte wieder, denn Europa vertreibt ja keine Software mehr für den XL. Ich glaube, daß die Spiele sehr gut für ZONG geeignet wären, besonders "Super Snake".
Hallo Harald (Schönfeld), wie ich mitbekommen habe, liest Du auch das ZONG, jetzt muß ich Dir auch mal etwas zukommen lassen: Ich weiß, es ist schwer, gescheite Grafik und super Sound zu entwerfen, aber wenn ich genau wüßte, daß das Spiel kommerziell für rund DM 25.-- vertrieben wird, dann würde ich mich mal eben zwei Monate länger hinsetzen und eine bessere Grafik entwerfen, denn wie ich werden viele User Schüler sein und mit einem mickrigen Taschengeld auskommen müssen.
Wenn sie jetzt ein teures Spiel kaufen und total enttäuscht werden, dann ist der Weg zur Raupkopiererei nicht mehr weit. Rubberball ging ja noch, aber aus GLAGGS-IT hätte man wahrlich mehr rausholen können.
Da opfere ich lieber mein Geld in der Spielhalle und habe mehr davon!
KEs, könntet Ihr nicht mal in einer Story zusammenfassen, welche Spiele sich bisher am meisten verkauft haben (am besten mit handfesten Zahlen)?
Wie ist das, Ihr habt mal geschrieben, daß Ihr von einem Programm nur immer einen Testbericht veröffentlicht. Werden aber ganze Tests von bereits in Kurztests getesteten Programmen veröffentlicht?
Muß man auf per Herzen bestellte Software Porto dazu zahlen?

Mann, schenkt mir mal 15 Herzen. Ich benötige noch Zebu-Land, Ashido, Player's Dream 1 usw usf.
Warum kann man das ZONG-Sonderheft eigentlich nicht gegen Herzen bekommen (weil in meiner Kasse Ebbe herrscht)?
Werden die LB's eigentlich auch in Hartcovern geliefert?
Naja, vielleicht entwerfe ich auch mal ein Miniquiz-Spiel, aber erst dann, wenn das Adventure fertig ist. Software habt Ihr ja erst mal genug von mir (bitte nicht vergessen: Pro Ausgabe only ein Programm).
Ach ja, viel Shit in diesem Brief, I know, aber Ihr seid jetzt alle frei, denn ich erlöse Euch von dem Bösen. M. Rösner

ZONG-Re(d)aktion:

Manche sagen, für Ulf müsse man in der letzten Zeit Verständnis haben. Er stecke sicher maslos in ABI-Vorbereitung und hätte daher kaum Zeit sich ordentlich um seine Kund- und Leserschaft zu kümmern, was jedoch nicht bedeutete, daß er sich um deren finanzielle Mittel weniger kümmern würde. Sicher würde sein Magazin mit Beginn des BUNDs bzw. ZIVIs wesentlich besser. Computer wurden bisher beim Spielen Deiner Spiele nicht zerstört. Die Adventureserie ist eine gute Idee. Wenn eine der momentanen Serien ausläuft, ist eine Adventureserie dran. Die Europa-Spiele muß man erst mal wieder bekommen, bevor man sie verbessert veröffentlichen kann. Mit der Verkaufshitparade muß man mal abwarten. Unsere EDV läuft jetzt erst richtig an. Und daraufhin kann man erst Statistiken richtig erstellen. Kurztests reichen für die getesteten Programme völlig aus. Wird Software NUR mit Herzen bezahlt, können wir diese formlos ohne Lieferschein als Warensendung ohne Portoerhebung verschicken. Das DIN A4-Sonderheft hat hohe Produktionskosten (Ringbuchbindung!), sowie hohe Entwicklungskosten. Daher keine Herzen! Die LBs werden wie alle KE-SOFT VPs auch im Hardcover vertrieben.

Thema Raupkopien (von Rudi Stütz):

Ich glaube, dieses Thema ist zu vielfältig, um es in drei Sätzen abzuhandeln. Dabei muß man die Situation der User aus den neuen Bundesländern anders sehen, als die in den alten. Bis zum 30.06.90 hatte man hier keine Möglichkeit, auf legalem Wege an Originale heranzukommen. Bis zum 02.10.90 gab es in der damaligen DDR kein Gesetz, welches den Umgang mit Software regelte. Daraus zogen die professionellen Anwender damals einen nicht unbeträchtlichen Gewinn. Man konnte so ohne rechtliche Belange sich seine Kopien ziehen. Dies sind Tatsachen und kein Rechtfertigungsversuch! Und Tatsache ist auch, daß die professionellen Anwender nicht bestraft wurden, sondern man diesen die Möglichkeit einräumte zu finanziell günstigen Konditionen die Raupkopien in Originale umzutauschen. Ich erinnere nur an die Firma Microsoft!
Aus der neuen Situation müssen Schlußfolgerungen gezogen werden. Sowohl der Verwender als auch der Anbieter muß umdenken:
1. Nach der Währungsunion ist der eigentliche Grund für's Knacken und Kopieren weggefallen. Also Schluß damit!
2. Klären, was in der eigenen Softwaresammlung "geraubt" ist und was PD ist. Dabei steht z.B. außer Frage, daß jeder User, der sich die Mühe gemacht hat TB, SAM oder QUICK (nur als Bsp.) aus den entsprechenden Zeitschriften abzutippen, diese Programme bei sich auch behalten darf.
3. Die Programme, die man wirklich braucht und mit denen man arbeitet kaufen.
4. Ähnlich wie bei Großanbietern den potentiellen Kunden einen Um-

tauschservice zu günstigen Konditionen (50% des Endpreises) anbieten.
5. Wenig hilfreiche Drohungen wie BKA u.Ä. fallen lassen.

In ZONG könnte z.B. zur Unterstützung der User hier eine Liste aller Atari-Software, die nicht PD ist, veröffentlicht werden. Eventuell auch in Fortsetzungen. Dazu vielleicht Bemerkungen über Bezugsquellen und Indizierungen.

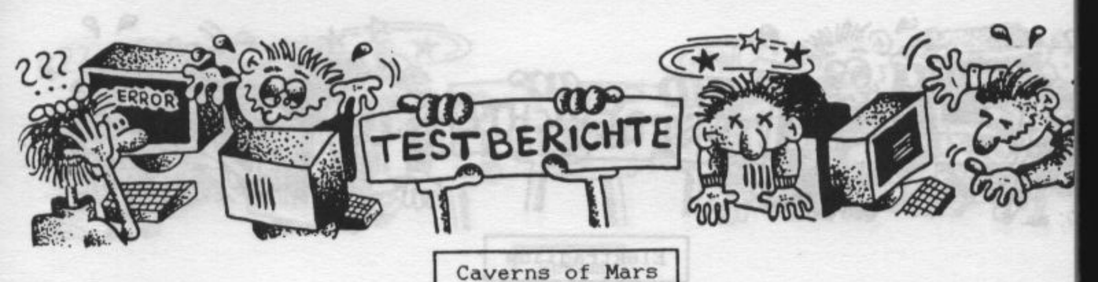
Abschließend möchte ich zu diesem Thema feststellen: Ja, ich bin dafür, daß jeder User aus der Bundesrepublik, der nach dem 03.10.90 ein Programm knackt und weiterverkauft, bestraft wird. Aber bestraft werden müssen die Täter und nicht die Opfer.

Nun noch einige Anregungen zu ZONG:
1. In 01/91 wird GAME-KILLER beschrieben. Was ist dies für ein Programm und wo bekomme ich es für wieviel?
2. Bewertung CRS-Creativ Creator und Crazy Quader. Beim Preis-Leistung Verhältnis muß man PPP in Schutz nehmen. Die hohen Preise liegen bei MAI-HEI-SOFT Dresden. Die verkaufen tatsächlich ihre Software zu so horrenden Preisen. Natürlich laden solche Preis Raupkopierer geradezu ein.
3. Legt doch bitte die Diskette nur bei. Diese wandert doch eh in die Box. Der Platz könnte besser genutzt werden, Z.B. Lehrgang QUICK. Soviel für heute. Mit besten Wünschen und macht weiter so!
4. Am 01.02.91 bildet sich in Halle ein Atari-Club. Bericht folgt.

Rudi Stütz

ZONG-Re(d)aktion:

Zu Deinem Vorschlag mit der Ermäßigung für Anwender. Wie Du richtig feststelltest tauschte Microsoft die Programme der PROFESSIONELLEN Anwender um. Ihre Anzahl war begrenzt, sie waren erfaßt und nicht beliebig erweiterbar. Die Verkaufstaktik ist einfach und erfolgreich. Man hat gute MS-Produkte und kauft sie demnächst auch wieder (zu normalen Preisen). Private PC-Anwender gab es damals eh kaum. Dies sieht beim XL/XE-Markt schon ganz anders aus. Es wurde kopiert auf Teufel komm' raus. Wann eine Kopie angefertigt worden ist kann man auch nicht feststellen. Und jedem ehemaligen DDR-Bürger die Software zum halben Preis anbieten, wenn er uns eine Kopie unseres Programmes beschaffen kann, verleitet die Leute doch noch mehr, sich Kopien zu ziehen, um billig an Originale zu kommen. Auch wäre dies wohl kaum hilfreich und für viele Anbieter der reine Ruin. Denn nur durch Eigenprodukte, deren Herstellungskosten gering sind, kann man konkurenzfähig bleiben. Hat man solche Produkte nicht, bleibt einem nichts anderes, als die Produkte dann eben teurer zu verkaufen (siehe PPP).
Eine Liste mit allen nicht PD-Disketten ist in Arbeit und folgt sicher in einer der nächsten Folgen.
Zum Gamekiller: Dies ist ein PD-Programm, welches wir demnächst auch in unserem Angebot und im ZONG haben werden. Preis: DM 5,00.
In Bezug auf PPP hast Du recht, vielleicht sollte man sich aber überlegen, ob man Programme mit einem derart geringen Preis/Leistungsverhältnis überhaupt ins Angebot aufnimmt.
Abonnenten liegt die Disk seit zwei Monaten bei. Aus Verpackungsgründen muß sie aber ansonsten eingeklebt werden. Daher wird der Platz also doch benötigt!
Der Bericht von Dir ist inzwischen bei uns eingangen und wird in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht.



Caverns of Mars

Du, ein mutiger Pilot (vieleicht noch der letzte deiner Klasse), hast dich dazu freiwillig gemeldet, das Universum zu retten.
Du machst dich also auf in die Höhlen des Mars, in denen sich der Bösewicht versteckt hat. Natürlich ist es möglich, seine Erfahrung in Punkte und Action umzusetzen, wenn man einen höheren Status als den des Anfängers wählt. Bis hoch zum Commander sind Zwischenstufen möglich. Je Schwierigkeitsstufe muß man seine Mission schneller oder langsamer, unter mehr oder weniger Zeitdruck, mit mehr oder weger starken Gegnern, über längere oder kürzere Distanz oder mit mehr Spritverbrauch bewältigen!

Die Mission besteht aus mehreren Stufen: In der ersten muß man sich durch den verwinkelten Schacht in Richtung Basis-Zentrum schießen, wobei man auch Energie wieder auftanken kann. Man steuert übrigens einen zweistrahligen Fighter. Hat man die erste Phase überstanden, gelangt man in die Phase, in der einem verschiedene Flugtypen entgegen kommen, die man mit Geschick abschießen oder umgehen muß.
Anschließend gelangt man wieder in eine Schachtsequenz, in der man sich nun auch noch mit tödlichen Laserbrücken auseinandersetzen muß. Am Ende der ganzen Abfahrt muß man dann eine deponierte Bombe scharf machen, um die Basis zu zerstören. Anschließend hat man eine gewisse Zeit, eben diese Basis wieder zu verlassen, wobei nun die Grafik anstatt von unten nach oben umgekehrt scrollt.

Die Bewertung:

Die Grafik ist recht einfach gehalten. Insgesamt gesehen sicher als klobig zu bezeichnen, aber eigentlich ausreichend, immerhin schön bunt.
Sounds kommen nicht allzuviel vor. Dafür sind sie aber auch, passend zur Grafik, recht einfach, aber dennoch zum Spielablauf passend.
Der Spielspaß ist mittelmäßig, da man nur einen Schuß hat und mit diesem folglich sparsam umgehen muß. Als sehr umfangreich muß man jedoch das Handbuch bezeichnen, welches einem eine umfangreiche Erklärung zu allen auftauchenden Sprites liefert. Es ist schon gar nicht so leicht, durch alle Höhlen zu gelangen ...
Dieses Spiel zum Preis von DM 14.80 zu erwerben, geht voll in Ordnung. Schließlich bekommt man eine Disk mit gutem Handbuch!
Insgesamt geht das Spiel in Ordnung, hat man doch die Möglichkeit, sich hochzuarbeiten.

Atari, Diskette, DM 14.80 (KE-SOFT)			
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥	=07	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09	M.B.



Elektraglide

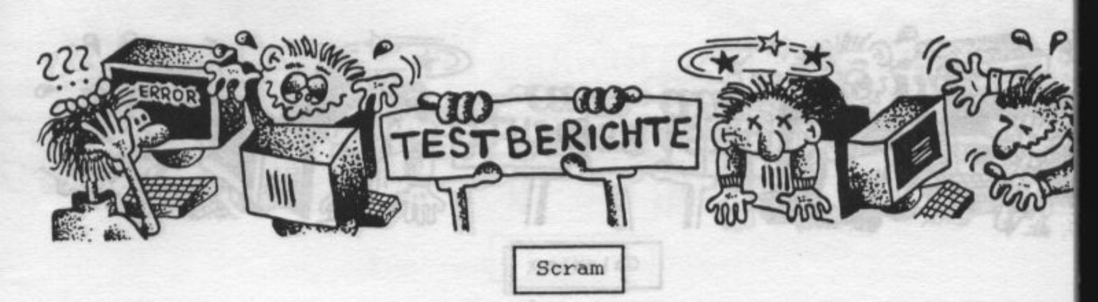
Allein auf einem Super-Motorrad auf großer Ebene! Und schon geht das Rennen los! Superschnell rast du dahin, weichst glitschigen Pfützen und springenden Bällen aus. Doch da, ein Jäger fliegt über dir dahin, du spürst es schon aus der Ferne: Er wirft elektrostatische Bolzen auf die Fahrbahn! Achtung, Ausweichen, geschafft! Bei der nächste-Straßenkreuzung links, und ab in den Zeittunnel!
Klingt doch interessant, oder? Das ist es auch! Bei Elektraglide handelt es sich um ein Rennspiel, das man am ehesten mit Pole-Position vergleichen kann. Man sieht die Straße aus der Perspektive des Fahrers und kann nun Gas geben, bremsen und steuern. Neben Kurven sowie Öl- und Wasserflecken auf der Fahrbahn hüpfen noch Gummibälle auf der Straße herum, Quader schweben durch die Luft und das schon erwähnte Flugzeug baut Türme auf der Fahrbahn. Ab- und zu gelangt man noch an Kreuzungen, bei denen man dann die Wahl hat: Links oder rechts. Ebenso tauchen manchmal Tunnel auf, die es zu durchfahren gilt. Schafft man es, innerhalb der vorgegebenen Zeit den nächsten Zeittunnel zu erreichen, gelangt man in den nächsten Level.

Die Bewertung

Der Bildschirmaufbau besteht aus einer kleinen Armaturenanzeige sowie dem Sichtfenster (5/6 des Screens). Das Sichtfenste ist also schön groß. Die Grafik ist wirklich hervorragend, die Straße scrollt supersanft und superschnell, der Berghintergrund ist auch toll gelungen, und überhaupt: Alle Achtung!
Die permanent laufende Musik untermalt das Spiel gut, die Soundeffekte sind ebenso gut gelungen.
Vor Spielbeginn kann man sich für eine von mehreren Strecken entscheiden, ebenso kann man die Steuerempfindlichkeit seines Fahrzeuges einstellen. Das Spiel ist wahnsinnig schnell, manchmal sogar zu schnell. Es ist sehr schwer, manchen Hindernissen auszuweichen!
Zum Preis von DM 19,80 erhält man mit ELEKTRAGLIDE ein superschnelles Rennspiel, das den Klassiker POLE POSITION um Längen schlägt! Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich hoch, aber das ist bekanntlich sowohl Gewöhnungs- als auch Geschmackssache!
Allen, die Rennspiele mögen, kann man nur empfehlen: Zugreifen! Allen anderen kann man das allerdings ebenso empfehlen, außer, sie mögen keine tolle Grafik (Ha, ha). Und für alle, die noch einen Brotkasten besitzen: Auf der anderen Diskseite befindet sich diese Version ...

Mastertronic, Disk, DM 19,80 (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=14
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12

K.E.



Scram

Bei Scram geht es, kurz gesagt, um eine recht umfangreiche Kraftwerkssimulation (natürlich atomar). Wer jetzt gleich sagt: 'Hilfe Walter: Mein Alter!' bzw. 'Atomkraft? Nein danke = Scram? Nein danke', der täuscht sich schwer. Bei Scram geht es nicht im geringsten um irgendein politisch motiviertes Spiel, sondern vielmehr darum, die komplexen Zusammenhänge eines System (zufällig das eines AKWs) zu erkennen und auf Störungen zu reagieren! Das 40 Seiten starke Handbuch liefert neben einer Story und einer Einleitung eine genaue Erklärung der einzelnen Systembausteine und ihre Kettenraktion auf die anderen Teile. Konkret hat man einen Reaktor, einen Generator und einen Kühlturm, die alle drei jeweils einen eigenen Kühlkreislauf besitzen, welche über Verbindungsteile nun fähig sind, ihre Wärme (Energie) weiter zu leiten und damit Strom zu erzeugen. Damit dies funktioniert, müssen gewisse Turbinen laufen, die Brennstäbe aktiviert werden und Ventile geöffnet werden. Am Anfang hat man genug Zeit, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Dann beginnt das eigentliche Spiel: Man muß ein Maximum an Strom erzeugen, während von außen in unregelmäßigen Abständen vom Level abhängend, Erdbeben gewisse Teile im AKW zerstören und damit eine Kettenreaktion hervorrufen. Man muß durch logisches Kombinieren und beobachten der Meßwerte die Schwachstellen entdecken und reparieren. Hat man es über eine längere Zeit geschafft ein guter AKW-Führer zu sein, muß man das System wieder runterfahren, d.h. man muß den Reaktor schließen.

Die Bewertung:

Die Grafik ist mittelmäßig bunt und gut animiert. Hervorragend ist die übersichtliche Anordnung aller bedienbarer Bauteile und Meßwerte.
Die Sounds sind einfach. Aber wer erwartet in einem AKW eine tolle Musik oder Wahninnseffekte? Im Ganzen also passend zum Spiel, bzw. nicht störend.
Der Spielspaß ist enorm. Zugegeben, Scram ist kein Spiel für fünf Minuten, aber dafür aber umsomehr für Stunden! Faszinierend die Kettenreaktionen erst im Buch (englisch) zu lesen und dann in der Simulation am eigenen Bildschirm selbst zu erleben. Wirklich faszinierend! Beachtenswert ist auch die witzige Beschreibung im Handbuch.
Zum Lieferumfang gehören neben dem dicken DIN-A4 Handbuch auch noch eine Diskette und eine Kassette, damit alle Anwender ihren Spaß haben. Insgesamt eine echter ZONG-Hit, der sicher in den nächsten Wochen der Renner für alle Simulationsfreaks wird!

Atari, Kass/Disk, DM 19,80 (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Sound / Musik	♥♥♥♥	=04
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13

/ M.B.



Galaxian

Als du der intergalaktischen Krieger-Flotte beitratest, dachtest du nicht daran, daß soetwas einmal passieren würde: Ruhig gleitet dein Raumschiff durch's All, als plötzlich und völlig unerwartet eine Formation von "Galaxians", eine der Erde feindlich gesonnene Rasse, auftaucht. Jetzt ist keine Zeit zu verlieren, Du bist der einzige, der die Möglichkeit hat, sie zu vernichten! Doch hinter dieser Formation wartet schon die nächste, und dahinter die nächste ...
Die Galaxians bestehen aus vier verschiedenen Arten von Lebewesen, ganz oben an die Kommandanten, eskortiert von den roten Hornissen, darunter die lila Schwärmer und ganz unten die blauen Dronen. Schon bald werden die Galaxians ihre Formation verlassen und sich unter Feuerhagel auf dich herabstürzen!
Zum Bekämpfen der Galaxians gibt es verschiedene Strategien: Man kann versuchen, möglichst schnell alle zu vernichten, um einen höheren Level zu erreichen, man kann aber auch versuchen, die Galaxians möglichst beim Angriff zu treffen, da dies eine doppelte Punktzahl gibt, und man bei 5000 Punkten ein Bonusschiff bekommt. Am Ende der Spielanleitung findet man hierzu auch noch einige nützliche Tips. Ansonsten kann sich hoffentlich jeder vorstellen, wie das Spiel abläuft: Bumm, Crash, Zap, Bang, Aaah!

Die Bewertung

Der Bildschirmaufbau besteht aus den Galaxians (oben), einem Sternenhintergrund, dem eigenen Raumschiff sowie den diversen Anzeigen. Die Galaxians sowie ihre Animation ist gut gelungen, obwohl sie manchmal ein etwas seltsames Flugverhalten aufweisen. Die Sounds bestehen, wie bei einem Ballerspiel üblich, aus Bumm- und Crashgeräuschen, die auch nicht schlecht gelungen sind. Musik gibt's leider nicht.
Der Spielablauf entspricht fast 100% dem Spielh lenvorbild. Natürlich hat das Spielhallenvorbild schon einige Jahre auf dem Buckel, aber das stört eigentlich kaum. So "primitiv" das Spielprinzip auch ist, es weiß dennoch zu fesseln. Vor allen Dingen diejenigen, die das Spiel schon damals gerne gespielt haben, werden sich über das Steckmodul freuen.
Preislich gesehen ist GALAXIAN sehr gut, zum Low-Budget-Preis von DM 16,80 erhält man sogar ein Steckmodul! Dadurch eignet sich Galaxian auch hervorragend dazu, mal zwischendurch eine Runde zu ballern. Also ein Spiel, das man immer wieder gerne mal spielt, vor allem ohne lange Ladezeit!

ATARI, Steckmodul, DM 16,80 (bei KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =09	
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥ =08	
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =10	
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =11	
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =10	K.E.



Ashido

- Eingesandt von Andreas Kempen -

Wieder mal ein Brainkiller der feinen Sorte von KE-SOFT. Bei diesem Spiel erhält man einen Einblick in die alte Kunst der chinesischen Steinmeditation. Nach einem Hinkelstein und einer Anfangsmelodie, ähnlich dem KE-SOFT-Spiel "Cultivation", bekommt man ein Spielbrett vorgelegt - in 12*8 Felder aufgeteilt. Auf diesen Feldern muß man nun 72 Steine geschickt verteilen. Die Steine gibt es mit 6 verschiedenen Symbolen und 6 verschiedenen Farben, also 36 unterschiedliche Steine. Da jeder Stein doppelt vorhanden ist ergibt sich die Gesamtsumme 72. Nun muß man die vorhandenen Steine so aneinander legen, daß man möglichst viele Kontaktpunkte mit anderen Steinen hat. Da besteht dann natürlich ein Haken: Steine können nur an andere angelegt werden, wenn sie das gleiche Symbol oder die gleiche Farbe haben. Beim Anlegen an mehrere Steine müssen sie alle übereinstimmen, allerdings mindestens einmal Farbe und einmal Symbol!

Die Bewertung:

Die grafische Darstellung des Spielfeldes ist sehr gut gelungen und übersichtlich, vor allen Dingen die Farben sind SPITZE! (Wie HÄNSCHEN ROSENTHAL GESAGT HÄTTE).
Sound im Spiel ist kaum vorhanden, wäre auch von Nachteil, weil es beim Grübeln stören würde. Wieder mal eine gute Brainkiller-Idee, die sich auch mit zwei Personen spielen läßt, mit zweitem Joystick.
Drei verschiedene Steinsätze stehen zur Verfügung, die sich per SELECT Taste, auch mitten im Spiel wählen lassen. Die Umschaltung kann jederzeit im Spiel vorgenommen werden und beeinflußt den Spielablauf nicht.

Interessant wird es, wenn es einem gelingt, den Stein an 4 weitere anzulegen. Dann wird nämlich der Multiplikator um eins erhöht.
Natürlich ist ein abspeicherbarer HIGH-SCORE vorhanden.
Der einzige Nachteil, den ich dem Spiel entreißen konnte, ist die Tatsache, nachdem man das Bild gelöst hat, gibt es kein Update mehr. Sondern die Punktzahl wird multipliziert (mehr oder weniger) und das Spiel ist beendet.
Der Preis von DM 19,80 ist beim besten Willen nicht zu hoch!

KE-SOFT, Diskette, DM 19,80 (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12

A.K.



Kaiser II

- Eingesandt von Marcus Gitzel -

Nun ist er endlich da, der Nachfolger des bekannten Spieles Kaiser.
Wie beim Vorgänger geht es bei diesem Strategiespiel darum, vom einfachen Landherren zum Kaiser aufzusteigen. Dieses Ziel erreicht man, indem man sich ein beträchtliches Vermögen an Geld und Land erarbeitet. Natürlich sollte man auch viele Einwohner und Gebäude besitzten.
Aber dies erfordert viel Arbeit: Man muß als Landherr mit Getreide bzw. Land handeln und kann dabei die Preise senken oder erhöhen. Handeln kann man mit einem Mitspieler oder dem Kaiser. Außerdem muß man Getreide an sein Volk verteilen, Steuern erhöhen oder senken, Märkte, Mühlen, einen Palast oder eine Kathedrale bauen. Besonders viel Spaß macht es, die Gebäude des Gegners durch Saboteure "hochgehen" zu lassen. Weniger Spaß macht es, wenn man zu wenig Wachen aufgestellt hat und ein Mitspieler dasselbe mit den eigenen Gebäuden macht. Krieg kann man leider nicht mehr führen, aber eben dafür sabotieren (hähähähä!!!)
Kaiser II hat einige Optionen mehr als sein Vorgänger. Man kann z.B. mit Mitspielern Handelshäuser gründen, die Marktpreise verderben oder anderen Mitspielern nur etwas zu Wucherpreisen verkaufen.

Die Bewertung:

Als ich Kaiser II in die Floppy gesteckt hatte, haute mich der (1-Diskettenseitenlange) Vorspann glatt um.
Die gesamte Grafik ist in Gr. 8 dargestellt. Dies gilt auch für das Hauptspiel, nur, daß dort auch dann und wann sehr gute Zeichensatzgrafiken vorkommen.
Es gibt tolle Anfangsmusiken, aber während des Spieles wenig Sound bzw. Musik.
Am Anfang des Spieles nervt eine Codewortabfrage (bäh, alles nur wegen der Raubkopierer). Doch wenn man erst mal zu spielen angefangen hat, kommt man so bald nicht mehr los, besonders nicht, wenn man Mitspieler hat.
Der Preis ist auf jeden Fall gerechtfertigt (wenn man bedenkt, daß die Programmierer von 1988-1990 an diesem Spiel gearbeitet haben).
Gesamt sage ich nur das: Dieses Programm sollte in keiner guten Programmsammlung fehlen, auch wenn man Kaiser schon hat.

Phönix Soft C. Disk. DM 24,80 (KE-SOFT)		
Grafik/ Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	= 11
Sound/ Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	= 11
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	= 13
Preis/ Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	= 12
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	= 12

M.G.



Summer Games

- Eingesandt von Markus Rösner -

Auf der gelieferten Diskette befinden sich folgende Disziplinen: Stabhochsprung, 4*400m Lauf, 100m Sprint, Gymnastik, Mannschaftsschwimmen, 100 Meter Freistil, Tontaubenschießen und Turmspringen.
Jede Disziplin kann der Käufer dieses Spieles trainieren oder auch im Einzelkampf antreten. Entscheidet man sich für ein Turnier, so wählt man die Anzahl der Mitkämpfer und deren Nationalitäten. Darauf wird kurz die Nationalhymne angespielt. Dannach wird die gutgemachte Eröffnungszermonie geladen - einfach super!
Beim Stabhochsprung, 4*400 Meter Lauf und 100 Meter Sprint geht es einfach darum, den Joystick zu vergewaltigen. Falls man zu schnell rüttelt kann der Spieler sogar rechts zum Rand hinaus sprinten, sodaß man nicht mehr sieht, was er gerade macht. Beim Sprint habe ich mal 5 Sekunden zu lange gerüttelt, nur weil mein Kämpfer aus dem Bildschirm rauslief.
Turmspringen und Gymnastik erfordern dagegen Reaktionsvermögen und viel Geschicklichkeit.
Bei den beiden Schwimmdisziplinen (man, ist Disziplinen ein S...wort) muß man only den Feuerknopf an einer bestimmten Stelle drücken, die ich hier nicht nenne, da das Ganze keine Raubkopieranleitung ist!
Das Tontaubenschießen erfordert nur Schnelligkeit und ein gutes Reaktionsvermögen.
Hat man in irgendeiner Disziplin einen Weltrekord aufgestellt, so wird dieser auf Diskette gespeichert und kann jederzeit vom Hauptmenü aus angesehen werden.
Der, der zum Schluß die meisten Medalien erobert hat ist natürlich der Sieger des Kampfes und wird nochmals extra geehrt.

Die Bewertung:

Die Grafik ist durchweg gelungen. Natürlich kann man sie nicht mit dem Grafikultimatum Herbert II vergleichen.
Sound gibt es genug: Bei der Eröffnungszermonie, nach einem Kampf und dann noch ganz zum Schluß. Wirklich gelungen ist die Soundauswahl, so kann man sich bei jedem neuen Spiel eine neue Nationalität wählen und somit auch den Sound nach einem Kampf verändern, da dort die Nationalhymne gespielt wird.
Leider haben auch die Nationalflaggen einen Nachteil: Schaut Euch mal die deutsche an, die total mißlungen ist (von der Farbenwahl her).
Sieht man über gennante Nachteile hinweg, so kann ich dieses Spiel jedem Sportfan und auch Nicht-Sportfan empfehlen, da es durchaus mal für ein Spiel zu fünft oder ähnlich gespielt werden kann.

EPYX, Diskette, DM 19,80 (KE-SOFT)		
Grafik / Animation ...	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12
Sound / Musik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-11
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-13
Preis / Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-14
Gesamtbewertung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	-12

.R.

Kontaktadressen

An dieser Stelle findet ihr öfters die wichtigsten Adressen aus dem Atari XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden. Hier also die Liste (er ist also frei!):

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
  (größter deutscher XL/XE-Club, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
  (Softwarehersteller, Hardware, PD, Disk-Magazin, Versand)
- DCC Dresdner Computer Center, Kaitzer Str. 82, 8027 O-Dresden
  (Laden, speziell ATARI XL/XE ausgerichtet)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
  (Software liegt vorführbereit, PD, Versand)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71
  (Club, Software, PD)
- HHW Computer Studio 2000, Gohliserstr. 21, O-8028 Dresden
  (Softwarevertrieb)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
  (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
  (Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, Hardware, PD, Versand)
- Klaus Peters, von Humboldtstr. 28, 5620 Velbert 1
  (Hardwarehersteller und Versand)
- Pokey Foundation, Snaarmaslaan 11, 1815 SB Alkmaar, NEDERLAND
  (Holländischer großer Club zur Erhaltung des Atari 8-bit)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
  (Versand: Hard- & Software, PD)

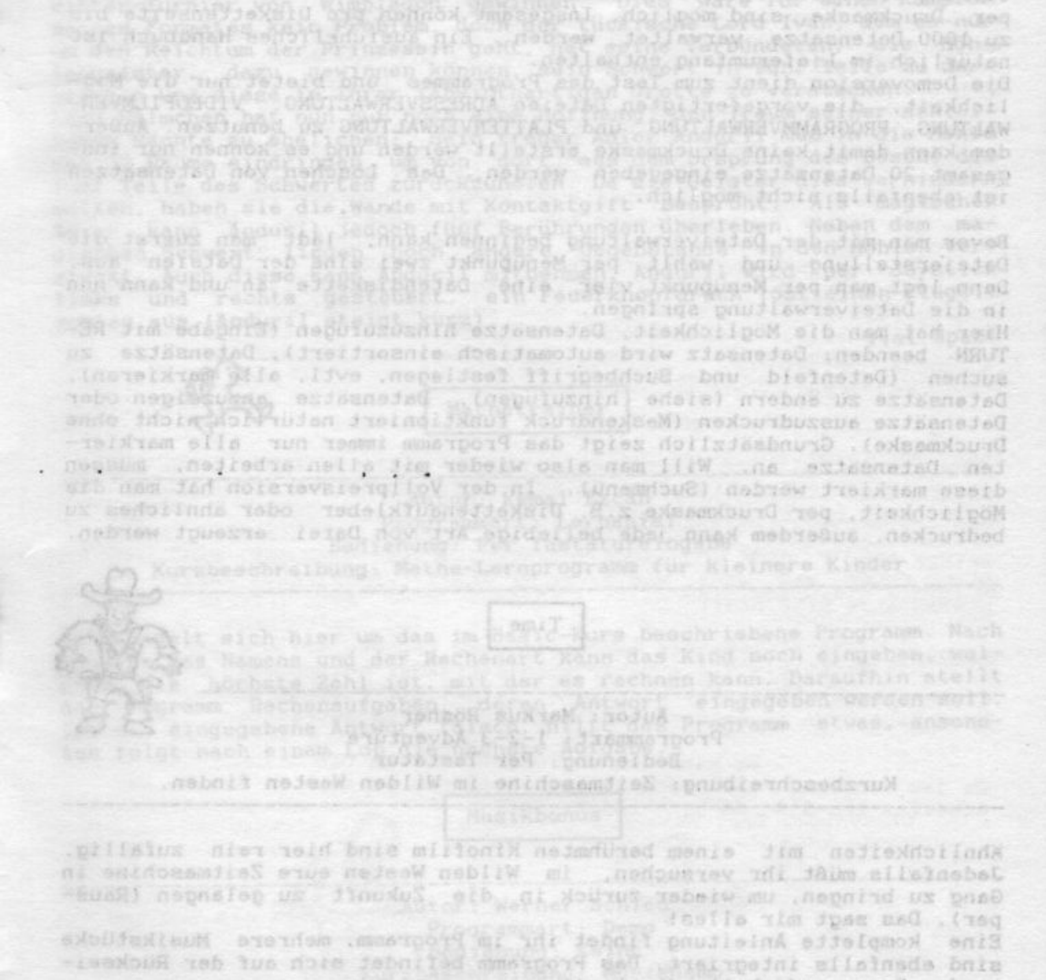
Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste erschienen sind: Schickt Sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine AUSFUHRLICHE BESCHREIBUNG bzw. einen Bericht zur jeweiligen Adresse sendet, damit wir über das Angebot informiert sind, denn wir veröffentlichen keine zweifelhaften Anschriften!

Also: Her mit den Adressen UND BERICHTEN!

Programmdiskette

Ladeanweisung

- Computer aus, Floppy an, Diskette rein, Compy an (=booten)
- Programme per Tastendruck auswählen.
- Have fun!



KE-BASE Demoversion

Autor: Kemal Ezcan
Programmart: Datenbank
Bedienung: Per Tastatur
Kurzbeschreibung: Verwalten von Daten aller Art

Das neue KE-SOFT Programm bietet die Möglichkeit. Dateien mit bis zu 10 Datenfeldern mit je bis zu 30 Zeichen Länge. zu verwalten. Die Sortierung erfolgt automatisch. Suchen sowie Ausdrucken als Liste oder per Druckmaske sind möglich. Insgesamt können pro Diskettenseite bis zu 1000 Datensätze verwaltet werden. Ein ausführliches Handbuch ist natürlich im Lieferumfang enthalten.
Die Demoversion dient zum Test des Programmes und bietet nur die Möglichkeit. die vorgefertigten Dateien ADRESSVERWALTUNG. VIDEOFILMVERWALTUNG. PROGRAMMVERWALTUNG und PLATTENVERWALTUNG zu benutzen. Außerdem kann damit keine Druckmaske erstellt werden und es können nur insgesamt 20 Datensätze eingegeben werden. Das Löschen von Datensätzen ist ebenfalls nicht möglich.

Bevor man mit der Dateiverwaltung beginnen kann. lädt man zuerst die Dateierstellung und wählt per Menüpunkt zwei eine der Dateien aus. Dann legt man per Menüpunkt vier eine Datendiskette an und kann nun in die Dateiverwaltung springen.
Hier hat man die Möglichkeit. Datensätze hinzuzufügen (Eingabe mit RETURN beenden; Datensatz wird automatisch einsortiert). Datensätze zu suchen (Datenfeld und Suchbegriff festlegen. evtl. alle markieren). Datensätze zu ändern (siehe hinzufügen). Datensätze anzuzeigen oder Datensätze auszudrucken (Maskendruck funktioniert natürlich nicht ohne Druckmaske). Grundsätzlich zeigt das Programm immer nur alle markierten Datensätze an. Will man also wieder mit allen arbeiten. müssen diese markiert werden (Suchmenü). In der Vollpreisversion hat man die Möglichkeit. per Druckmaske z.B. Diskettenaufkleber oder ähnliches zu bedrucken. außerdem kann jede beliebige Art von Datei erzeugt werden.

Time

Autor: Markus Rösner
Programmart: 1-2-3 Adventure
Bedienung: Per Tastatur
Kurzbeschreibung: Zeitmaschine im Wilden Westen finden.

Ähnlichkeiten mit einem berühmten Kinofilm sind hier rein zufällig. Jedenfalls müßt ihr versuchen. im Wilden Westen eure Zeitmaschine in Gang zu bringen. um wieder zurück in die Zukunft zu gelangen (Räusper). Das sagt mir alles!
Eine komplette Anleitung findet ihr im Programm. mehrere Musikstücke sind ebenfalls integriert. Das Programm befindet sich auf der Rückseite der Programmdiskette (booten!).

Anduril

Autor: Kemal Ezcan
Programmart: Geschicklichkeitsspiel
Bedienung: Per Joystick
Kurzbeschreibung: Fünf Teile eines Schwertes finden.

Lord Helmchen, seines Zeichens Ritter und Haudegen, hat ein schwieriges Problem: Um die Hand seiner Angebeteten zu bekommen, muß er das Ritter-Turnier von Wimbledon gewinnen. Dies wäre für einen Kämpfer seines Formates kein Problem, doch der tückische Lord Ivan, dem es nur um den Reichtum der Prinzessin geht, hat seine Verbündeten, die Höhlengeister, dazu gewinnen können, sein Schwert in fünf Teile zu zerbrechen und diese in Ihrer labyinthartigen Grotte zu verstecken. Lord Helmchen hat nun nur noch eine Hoffnung, den Traum seiner schlaflosen Nächte zu ehelichen: Sein treuer Adler Anduril muß in die Höhle der 32 Räume eindringen, um von dort, aus dem Ursprung des Bösen, die fünf Teile des Schwertes zurückzuholen. Da die Geister dies verhindern wollen, haben sie die Wände mit Kontaktgift besprüht. Als magischer Adler kann Anduril jedoch fünf Berührungen überleben. Neben dem magischen Schwert liegen noch andere Gegenstände in den Höhlen versteckt. Auch diese kann Anduril mitnehmen. Anduril wird per Joystick links und rechts gesteuert, ein Feuerknopfdruck löst einen Flügelschlag aus (Anduril steigt kurz).

Viel Spaß!



Mathetrainer

Autor: Kemal Ezcan
Programmart: Lernspiel
Bedienung: Per Tastatureingabe
Kurzbeschreibung: Mathe-Lernprogramm für kleinere Kinder

Es handelt sich hier um das im Basic-Kurs beschriebene Programm. Nach Eingabe des Namens und der Rechenart kann das Kind noch eingeben, welches die höchste Zahl ist, mit der es rechnen kann. Daraufhin stellt das Programm Rechenaufgaben, deren Antwort eingegeben werden soll. Ist die eingegebene Antwort falsch, hilft das Programm etwas, ansonsten folgt nach einem Lob die nächste Aufgabe.

Musikbonus

Autor: Werner Schied
Programmart: Demo
Bedienung: Keine
Kurzbeschreibung: Musikdemo

Computer Inhabitants

- Eingesandt von Markus Rösner -

auf anderen Computern (alle anderen sind Spielzeuge) als Little Computer People bekannt.

Der kleine Mann im Computer, Gerücht oder Wirklichkeit? Nun, dieses Public-Domain Programm von Jörg Forg gibt einen Einblick in das Innere unserer geliebten Kiste. Und da ist er: Die Tür öffnet sich und unser kleiner Bewohner betritt sein Heim.
Der kleine Mann, was macht er denn so? Nun, er spielt wahnsinnig gerne Orgel, schreibt gerne (d.h. kommuniziert mit dem User) usw. Jetzt ist auch klar, warum immer soviele Bugs in einem Programm sind: Der kleine Mann möchte gerne schreiben. Das kann er eben meistens nur per ERROR.
Ein Verräter ist unser kleiner Freund auch noch, was ihm bei mir fast das Leben gekostet hätte: Er besitzt einen Shitmodore (unter Fachkreisen auch als Commodore (ihhh, klingt das ätzend) bekannt!).
Am Ende dieser kleinen Beschreibung steht noch der gesamte Wortschatz, den ich bisher herausgefunden habe. Nach Eingabe der Befehle kommt entweder ein Kommentar oder er führt das ganze aus, ganz nach Befehl und Laune von unserm kleinen Bewohner.
Klar ist auch, daß unser Inhabitant auch mal aufs Stille örtchen muß, ebenso, wie er fast explodiert, wenn man ihn beschimpft.
Für alle, die auf Sounds stehen: Mehrere Stücke sind vertreten, die zufällig ausgewählt werden. Auch Kemal ist von der Partie (z.B. mit Digiloo-Digilee (yeaaaaah !!!)).

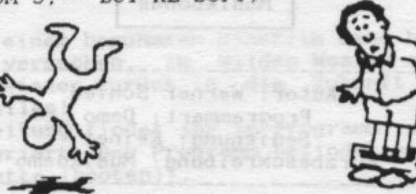
Hier noch die Befehlsliste:

MACH DIE TUR ZU, GEHE BETT, GEHE ZU BETT, GEHE INS BETT, SCHREIBE BRIEF, GEHE SCHREIBMASCHINE, TRINK ETWAS, ESSE ETWAS, GEHE ESSEN, ISS, ESSE, GEHE BADEN, SPIELE ORGEL, SETZ DICH, HALLO, GEHE ZUR ORGEL, SPIELE CLAYDERMAN, IDIOT, SPINNER, ARSCH, DEPP, SPIELE EINE PLATTE, SPIELE AXEL F, GEHE KLO, GEHE TOILETTE, SPIELE COMPUTER, GEHE TURNEN, MACHE FEUER, WAS, WAS?, WAS ?, MACHE PARTY, VERANSTALTE PARTY, VERANSTALTE EINE PARTY.

Besonders die Eingabe der Beschimpfungen bringen teils super Kommentare von sich. Ein jeder, aber auch ein jeder sollte sich dieses Programm zulegen. Es lohnt sich echt, einmal den kleinen Mann im Computer beim Faulenzen in seinem mehrstöckigen Haus zu betrachten.

Da kann ich nur sagen: BUY OR DIE !!!

Da das Programm Public-Domain ist, kann man es sich ja leicht beschaffen (PD-S11, DM 5,-- bei KE-SOFT)



Yeah, get ready to load COMPUTER INHABITANS !!!

Weiterentwicklung eines Programmes

Wir möchten uns um das typische Vorgehen beim Weiterentwickeln eines Programmes kümmern, damit auch wirklich jeder mit dem kleinsten Problem anfangen und daraus ein 'professionelles' Programm machen kann (in Anlehnung an eine Idee vom ABBUC).

1. Beispiel: Ausgabe einer Leerseite auf dem Drucker.

Version 1.0:

10 LP.	60 LP.	110 LP.	160 LP.	210 LP.
20 LP.	70 LP.	120 LP.	170 LP.	.
30 LP.	80 LP.	130 LP.	180 LP.	.
40 LP.	90 LP.	140 LP.	190 LP.	.
50 LP.	100 LP.	150 LP.	200 LP.	650 LP.

Diese Version erfüllt natürlich hervorragend seinen Zweck. Das Problem ist, daß man ziemlich lange braucht, um das Programm einzugeben. Ausserdem nimmt das Programm unerhört viel Speicherplatz weg. Also: Neue Version (nächste Ausgabe)!

Turbo-Dos XL/XE Version 2.1



- Von Stefan Dorlach -

TD wird mit einer Fülle von Utilities geliefert. Einige mir wichtig erscheinende habe ich herausgepickt und möchte sie hier kurz vorstellen:

Der Diskfixer hat mit seinem Namensvetter von Atari aus dem Jahre 1982 wirklich nur noch den Namen gemeinsam.

Man kann 'Undeleten', 'Renamen', die Sektorverkettung überprüfen und als absoluten Clou sogar ein zerstörtes Directory restaurieren.

Das beste Utiltiy ist ohne Zweifel 'FILECOPY'. Wer viele einzelne Dateien zu bearbeiten hat, sei es nun kopieren, umzubenennen, zu schützen oder was auch immer: es gibt nichts komfortableres! Einfach die gewünschte Datei zusammen mit der entsprechenden Funktion markieren und schon beginnt TD für Sie zu arbeiten!

Ein Sektorkopierer alleine reißt wohl keinen User mehr vom Hocker. TD bietet auch hier etwas wirklich neues:

- Unterstützung des 1050 Turbo-Modules
- Von Medium Density auf Single Density kopieren (und umgekehrt) In den Sektoren ab 721 dürfen natürlich keine Daten mehr stehen!
- Kopierbuffer einstellbar (speziell für das Turbo-Modul);

Das war nur ein kleiner Auszug von den mitgelieferten Utilities. Alle aufzuzählen, würde bedeuten, noch mehr Platz für diese ohnehin schon umfangreiche Beschreibung zu verwenden. Lassen Sie mich nur soviel bemerken: Es sind alles brauchbare kleine Programme, die mit viel Liebe zum Detail programmiert worden sind.

Kein Anwenderprogramm kommt ohne Handbuch aus. TD macht hier keine Ausnahme. 64 Seiten stark plus einer Referenzkarte liegt es der Masterdiskette bei. Die Qualität der Aufmachung würde ich mit 'GUT' bezeichnen.
Alle Befehle und Funktionen werden erschöpfend behandelt. Freilich: Erfahrung kann diese Anleitung auch nicht ersetzen. Daher hilft nur fleißiges Üben mit dem TD. Ein Stichwortverzeichnis rundet die Anleitung ab.
Insgesamt gesehen hinterlässt die Masterdiskette und das Handbuch einen soliden Eindruck bei mir. Kein Spiel- sondern ein Arbeitszeug!

Kein Licht ohne Schatten!

So auch hier. Ich will es nicht verschweigen, daß einige Mängel versteckt sind. Allerdings sind diese wohl eher gering:

- Eine über MODE einstellbare Ladegeräuschminderung (POKE 77,0) funktioniert nur bei Laufwerk #2, nicht aber bei #1;

- Die vom Benutzer wählbare Farbeinstellung im DUP wird nicht von den Utilities mit übernommen;

- Sollte es bei der Bearbeitung der Autocopy-Datei zu einem Fehler kommen, sei es z.B. weil die zu kopierende Datei nicht auf der Diskette ist, hat dies einen Absturz zur Folge;

- Ein 2-zeilen Copyright ist wohl eine Zeile zuviel; eine Uhr wäre an dieser Stelle sinnvoller;

- Bei Happy-Laufwerken wird nur das Laufwerk #1 unterstützt; Laufwerk #2 arbeitet mit normaler Geschwindigkeit;

Urteilen Sie nun selbst, ob dies gravierende Mängel sind. Weitere konnte ich nicht feststellen. Vielleicht gibt es ja mal ein Update! Die Herstellerfirma habe ich diesbezüglich bereits angeschrieben.

Gesamteindruck:

Ein DOS für wirklich alle! Gerade für diejenigen unter Ihnen, die viel mit Turbobasic arbeiten, gibt es nichts besseres. Es erfüllt alle Anforderungen, ist flexibel und kompatibel zum Standard. Die Handhabung ist leicht erlernbar (wenn auch die Ausreizung ALLER Möglichkeiten einige Wochen dauern wird). Das Handbuch ist gut geschrieben und ist optisch ansprechend aufgemacht.

Bezugsquelle:

Martin Reitershan Computertechnik
Kreuzweg 12
5429 Miehlen/Taunus

Der Preis beträgt DM 49,-- plus Versandkosten

Falls Sie jetzt zurückschrecken, denken Sie bitte daran, welches Werkzeug Sie dafür bekommen. Ich bin jedenfalls begeistert davon, sonst hätte ich wohl kaum eine derart umfangreiche Programmbeschreibung angefertigt.

S.D.

Future Nightmare

- Eingesandt von Holger Frankenstein -

Zu Beginn befindet man sich in einer öden Gegend. Von dort geht man weit nach Süden. Dort liegt ein Radio. Untersucht man es, findet man eine Kassette von Peter Maffay. Nachdem man die Kassette abgespielt hat, zerstört man das Radio. Dadurch erhält man ein Kabel, welches man später noch braucht. Nun benutzt man die Kommandos N, W, W, S, W und findet sich in einer Sackgasse vor einem Zeitungsstand wieder. Die halbverbrannte Zeitung, die hier liegt, sollte man lesen. Danach geht man zurück nach Osten auf die Straße innerhalb Tragons. Anschließend geht man nach Süden vor die morsche Brücke. Jetzt soweit nach Westen gehen, bis man vor dem 'Haus der Forschung' steht. Die Mutanten, die dort lauern, um einen zu versnacken, umgeht man mit dem Kommando 'Töte Mutanten'. Nun erscheint der Satz 'Du hast jetzt die Möglichkeit, zum Eingang zu kommen'. Gibt man nun 'Renne N' ein, gelangt man ins Haus. Im Westen liegt die Treppe. Hier gibt man 'H' in und gelangt so in die 2. Etage. Im Norden ist die Kantine. Hat man hier vor lauter Leichen mit 'Suche Leichen' einen Brief gefunden, sollte man ihn lesen. Danach geht man zurück. Jetzt geht's nach Westen vor eine unter Strom gesetzte Tür. Hier benutzt man das Kabel und geht anschließend nach Süden. Jetzt, da man endlich im 'Raum des Lichtes' angelangt ist, müssen dem Licht einige einfache Fragen beantwortet werden. Die Antworten sollte man eigentlich wissen, aber hier sind sie nocheinmal:
1. Antwort: Land
2. Antwort: Hoffnung
3. Antwort: Wahnsinnige
Sind die Fragen beantwortet, darf man sterben (super, nicht?)! Die komplette Karte findet ihr auf Seite 24.

Gauntlet

- Eingesandt von Rainer Ditgen -

Wenn dir die Leben zu Ende gehen, gehst du einfach in einen leeren Raum. Dort wartest du beim Auf- und Abgehen, bis die 0 (Leben) auf 9999 umspringt. Und dann gib Power ...



Blinky's Scary School

- Eingesandt von Michael Seibert -

1 nehmen und in Topf werfen. F und L nehmen, dann 2 schnappen links teleportieren und in den Pott werfen. Nächstes F und 3 einverleiben, zum Topf (via Teleport). 4 nehmen, F auch und zum Teleporter. Auf den Topf, guten Flug. 5 und 6 zum oberen Topf bringen, das selbe mit 7 und 8 machen. Jetzt nach rechts unten ins Wasser gesprungen. Links das letzte F nehmen, dann nach rechts zum W und den zum Bett von Mc Tavish bringen. Und das war es auch schon! Die komplette Karte findet ihr ebenfalls auf Seite 24.

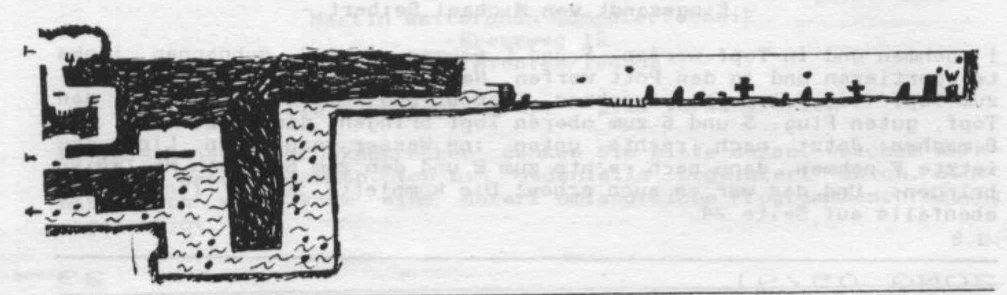
FUTURE NIGHTMARE

KANTINE
ODE GEGEND
TÜR
2.ETAGE
MUTANTEN
ODE GEGEND
ODE GEGEND
ODE GEGEND
FAHRSTUHL
LICHT DER HOFFNUNG
STRASSE
ODE GEGEND
ODE GEGEND
TREPPE
HAUS DER FORSCHUNG
ZEITUNGS STAND
TRAGON
SÜDEN
EINGANG
HAUS
STRASSE
BRÜCKE
BRÜCKE GEWAIST
N
W
O
S

Karte : Michael Seibert

BLINKYS SCARY SCHOOL

1-8 Zauberutensilien ? unwichtige Dinge
L Taschenlampe W Wecker
F Teleporterrolle • Gegner
~ Wasser Teleporter
Kochtopf Start
T Erscheinungspunkt nach Teleportation
Bett von Hamish McTavish





Hallo Ihr Feinschmecker!

Die eigentlich schönste Revolution in unseren Küchen ereignete sich während der letzten Jahre. Wir haben ein ganz neues Verhältnis zum Essen und Trinken bekommen. Der wachsende Wohlstand, ein neues Körperbewußtsein, das Gesundheit, Schlanksein und Lust am Leben vereint. Was Gourmets als "Nouvelle Cuisine" preisen, mag für viele Menschen avantgardistisch erscheinen. Aber die Grundsätze dieser Kochkunst haben wir alle schon übernommen. Das, was für unsere Mütter noch gut und richtig war, gilt für viele Gourmets nur noch als aufgewärmte Hausmannskost! Das Angebot an raffinierten frischen Produkten ist riesengroß, selbst aus fernen Ländern werden Lebensmittel angeboten, die man vor 5 Jahren noch gar nicht kannte (Salate wie: Lollo rosso, Romania Latuga, Frisee oder auch Batavia, Gemüse wie Broccoli, Romanesco oder Sojakeimlinge). Alles das führte zu dieser neuen Eßkultur. Ich werde einen Versuch starten, Euch diese kulinarische Feinheit, bei der man ein bißchen Fingerspitzengefühl braucht, mit einem Rezept näher zu bringen. Bei diesem Rezept handelt es sich um eine Sauce, die man auf vielfältige Weise ableiten kann.

SAHNESAUCE auf NOUVELLE CUISINE ART



ZUTATEN:

1/8 ltr. Weißwein
1/2 ltr. Sahne
1 Eßl. Butter
Salz
weißer Pfeffer

Zubereitung:

Weißwein in einen Topf gießen und bei mittlerer Hitze auf die Hälfte einkochen. Schlagsahne dazugießen und unter Rühren bei mittlerer Temperatur auf die Hälfte einkochen lassen. Die Butter dazugeben und einrühren (nicht mehr kochen lassen). Mit Salz und Pfeffer würzen. Schon ist die Grundsauce für viele Gerichte fertig. Wie gesagt nicht gleich aufgeben, falls es nicht sofort klappen sollte. Ein bißchen Übung gehört dazu. Die Sauce nicht zu dick werden lassen da sie sonst ausflockt. Wem die Sauce nicht dick genug ist, der kann auch die Sahne durch einen Teil Creme fraiche austauschen. Die Sahne bekommt dadurch mehr Bindung und einen leicht säuerlichen Geschmack. Durch geschlagene Sahne, die man kurz vor dem Servieren unterzieht, wird die Sauce besonders luftig und leicht. Noch ein Rat den ich euch geben möchte: Da die Sahne sehr leicht hochkocht, öfters umrühren und hohes Kochgeschirr verwenden. Entfernt euch nicht zu weit vom Kochtopf weg in der Zeit, in der die Sauce kocht, damit ihr immer eingreifen könnt! So, zu den interessanten Ableitungen dieser Grundsauce kommen wir in der nächsten Ausgabe. Bis dahin könnt ihr euch ja schon mal welche selbst ausdenken und probieren (Hihi).

Euer ZONG-Koch A.K.



Programmieren in Basic

Mathetrainer

Heute sollt ihr versuchen, das bisher Gelernte in einem sinnvollen Programm einzusetzen. Das Programm, das ihr schreiben sollt, ist ein Mathetrainer, also ein Lernspiel. Der Spieler soll eine Multiplikationsaufgabe von 1-20 (*1-20) gestellt bekommen. Auf die daraufhin eingegebene Antwort soll der Computer folgende Kommentare ausgeben:

"SEHR GUT, RICHTIG!", wenn die Antwort richtig war, "HM, FALSCH. PROBIERE EINE KLEINERE ZAHL", wenn die Antwort zu hoch war und "HM, FALSCH, PROBIERE EINE GROESSERE ZAHL", wenn die Antwort zu klein war. Wird die richtige Antwort eingegeben, zeigt der Computer die nächste Aufgabe.

Bevor ihr euch jetzt die Lösung anschaut, schreibt bitte erst euer eigenes Programm und testet es.

```
10 ?"MATHETRAINER"
20 Z1=INT(RND(0)*20)+1:Z2=INT(RND(0)*20)+1
30 ?Z1;"*";Z2;"=";
40 INPUT Z
50 IF Z>Z1*Z2 THEN ?"HM, FALSCH. PROBIERE ES MIT EINER KLEINEREN ZAHL"
:GOTO 30
60 IF Z<Z1*Z2 THEN ?"HM, FALSCH. PROBIERE ES MIT EINER GROESSEREN ZAHL
":GOTO 30
70 ? "SEHR GUT, RICHTIG!"
80 GOTO 20
```

Ein solches Programm läßt sich natürlich belibig ausbauen. Hier also ein paar Verbesserungsvorschläge:

- Verschiedene "richtig" oder "falsch" Antworten, um mehr Abwechslung zu erzeugen.
- Eingabe eines Schwierigkeitsgrades für verscl. dene Altersstufen.
- Auswahl von verschiedenen Rechenarten (Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division).
- Vergabe einer Punktzahl je nach Anzahl der benötigten Versuche.
- Festlegung einer bestimmten Anzahl von Aufgaben, am Ende des Spieles eine Bewertung durch den Computer.

Das sind so die Punkte, die ihr mit den bisher gelernten Kenntnissen verbessern könnt. Weitere Ideen dazu habt ihr bestimmt auch! Und für diejenigen, die schon weiter sind: Das ganze läßt sich natürlich auch noch durch tolle Grafik und Soundeffekte ausbauen! Ein solches Spiel wäre doch wirklich gut für Kinder geeignet! Na, wer schreibt das Programm?
Eine nicht ganz so komplizierte, aber dennoch interessante Version des Programmes gibt's auf der Programmdiskette. Die Anleitung dazu steht an anderer Stelle. Wir hoffen, damit allen jüngeren Kindern etwas Spaß am Computer zu bereiten!

Das nächste Mal wollen wir uns auf eine Reihe neuer Befehle stürzen, mit denen wieder einige interessante Möglichkeiten offenstehen ...



Turbobasic XL

Player-Missile-Bewegung

Ich gehe nun einmal davon aus, daß jeder (der sich dafür interessiert), in der Lage ist, Player-Missile-Grafik zu erstellen. Wer sich dafür interessiert und nicht dazu in der Lage ist, sollte entweder den entsprechenden Artikel in einem der alten ZONGs, oder eines der neu im Angebot befindlichen Bücher LEARNING BY USING oder GAMES FOR THE ATARI lesen.
Da wir nun wissen, wie man PM-Grafik programmiert, haben wir sicherlich auch schon gemerkt, wie einfach es ist, einen Player zu bewegen. Halt, hier müssen wir unterscheiden! Die horizontale Bewegung eines Players ist wirklich einfach, wir müssen einfach nur eine Speicheradresse ändern, und schon verschiebt sich der Player. Bei der vertikalen Bewegung wird es dagegen schwieriger, denn hier muß ein ganzer Speicherbereich verschoben werden. Im normalen Basic würde die Programmzeile zum Setzen eines Players ungefähr so aussehen:

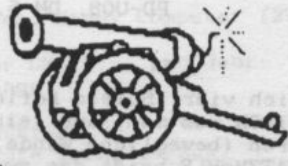
```
FOR I=0 TO HöHE:POKE PMB+YPOS+I,DATE(I):NEXT I
```

Diese Programmzeile erfüllt zwar seinen Zweck, ist aber selbst in Turbobasic noch zu langsam, um eine einigermaßen fließende Bewegung zu erreichen. Zum Glück gibt es aber den MOVE-Befehl (Erklärung siehe ältere ZONG-Ausgabe), mit dessen Hilfe sich das wesentlich schneller erreichen läßt:

```
MOVE ADR(DATEN$),PMB+YPOS,HöHE
```

Als Beispiel hier einmal ein kleines Programm, welches einen Player auf den Bildschirm bringt, der dann per Joystick bewegt werden kann.

```
10 PM=144:PMB=PM*256+1024
20 GRAPHICS 0:POKE 54279,PM:POKE 53277,3:POKE 559,62
30 POKE 704,15:POKE 623,1:POKE 53266,0
40 DIM PL$(10):F.I=1 TO 10:READ A:PL$(I,I)=CHR$(A):NEXT I
50 DATA 0,60,126,255,255,255,255,126,60,0
60 X=100:Y=100
70 DO
80 ST=STICK(0)
90 X=X-(ST=11)+(ST=7)
100 Y=Y-(ST=14)+(ST=13)
110 POKE 53248,X:MOVE ADR(PL$),PMB+Y,10
120 LOOP
```



Kurze Erklärung gefällig?

Zeile 10 legt den Speicherbereich für die PM-Grafik fest. Zeile 20 nimmt die nötigen Initialisierungen vor (PM-Grafik anschalten, Speicherbereich übergeben usw.). Zeile 40 dimensioniert einen String und legt die Playerdaten in diesem ab. Zeile 60 legt die Startposition des Players fest. In der Hauptschleife von Zeile 70-120 wird zuerst der Joystick abgefragt, daraufhin die Positionsvariablen beeinflußt und zuguterletzt der Player an die richtige Position gesetzt. Hierbei ist natürlich (noch) keine Bildschirmrand-Abfrage oder ähnliches eingebaut, aber das ist jetzt eure Sache ...



Serien

PD-Software

Nun, da wir die Compyshop-Magazine aus dem Programm genommen haben, hier also die aktuelle PD-Restposten-Liste, jede Disk kostet nur DM 4,-- und ist nur einmal vorhanden ...

D02/D03 - Aliants Demo / Advanced Music Prozessor Demo

D04/D05 ABC-Demo + Movie Maker D	D24 - CD1 - Compyshop Demo
D11/D12 Hobbytronic Demo I + II	D13/D14 - CS-Musik Demo + Epyx
G11 - Compyshop Magazin 02/88	G12 - Compyshop Magazin 03/88
G13 - Compyshop Magazin 04/88	G14 - Compyshop Magazin 05/88
G15 - Compyshop Magazin 06/88	G16 - Compyshop Magazin 07/88
G17 - Compyshop Magazin 08/88	G18 - Compyshop Magazin 09/88
G19 - Compyshop Magazin 10/88	G20 - Compyshop Magazin 11/88
G21 - Compyshop Magazin 12/88	G22 - Compyshop Magazin 01/89
G23 - Compyshop Magazin 02/89	G24 - Compyshop Magazin 03/89
G25 - Compyshop Magazin 04/89	G26 - Compyshop Magazin 05/89
G27 - Compyshop Magazin 06/89	G28 - Compyshop Magazin 07/89
G29 - Compyshop Magazin 08/89	G30 - Compyshop Magazin 09/89
G39 - Compyshop Magazin 06/90	

Neuheiten

Diesen Monat haben wir gleich zwei neue PD-Disketten. Super - kriegst du die auf 'ne halbe Seite? Klar!

MUSIKA

Ein Musikprogramm, am ehesten zu vergleichen mit dem Music Construction Set. Das Programm ist sehr einfach zu bedienen, man hat zwar nicht die Supermöglichkeiten eines KE's Musikeditors, aber es macht trotzdem Spaß, Musiken umzusetzen. Auf der Diskette befinden sich natürlich schon einige Demostücke, die auch höre. vert sind.

PD-U08, DM 5,--, Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =11

PD-HITS #1

Gleich vier Spiele befinden sich auf dieser Diskette: Bei ESCAPE FROM EPSILON muß man aus einer unterirdischen Höhle entkommen. Viele Gefahren (bewegliche Wände, Transporter usw.) erschweren die Aufgabe.
SCHATZHÖHLE heißt das zweite Spiel. Hierbei muß man sich - wieder in einer Höhle - vieler Monster erwehren, um zum langersehnten Schatz zu gelangen.
Aufgabe bei JUMPER II ist es - schon wieder - das Gold einzusammeln, diesmal aber auf einem Leitergerüst. Ein wirklich lustiges Spiel mit vielen Leveln.
Als letztes haben wir noch MAUERFLUCH. Auch hier müssen Gegenstände gesammelt werden. Das Problem ist allerdings die Mauer, die man selbst bei jeder Bewegung hinterläßt.
Insgesamt vier wirklich nicht üble Spiele auf einer Diskette.

PD-S18, DM 5,--, Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =12



Angebote

Ich verkaufe folgende Spiele (natürlich Originale):

Speed Run (Diskette)
Ninja Commando (Kassette)
Mounatin Bike Simulator (Kassette)
Collapse (Kassette)
Doppelpack (Kassette) Drelbs, Timeslip, Fort Apocalypse, Elektraglide

Preise sehr günstig, bitte anrufen: Peter Hesse, Kupfergasse 8, 3447 Meißner 1, Telefon 05657/7233

Verkaufe

Zador V2.0 für DM 10,-- (incl. Porto & Verpackung)

Markus Gitzel, Fuldaer Straße 15, 6492 Sinntal 5, Tel.: 06664/7488

Verkaufe

Mirax Force DM 20,--, Sea Fighter/Lethal Weapon DM 15,--, Auto Duel DM 20,--

Holger Frankenstein, Gelderner Straße 14, 4174 Issum, Tel: 02835/4027

Verkaufe

Infocom Hintbooks von Enchanter, Zork III, Starcross, Suspended, Sorcerer, Seastalker, Infidel für DM 5,-- das Stück.
Zap Pac fur DM 6,--
The serpent Star (ohne Verpackung): DM 8,--

Fight Night, Fighter Pilot, Fields of Fire: Je Programm nur DM 10,--
Colossus Chess 4.0, Silicon Dream, Brian Clough's Football Fortunes, 0 Grad Nord, Speed Run: je Programm nur DM 15,--

ABBUC-Magazine 1-20 & 6 Sondermagazine, Nibelungen, Happy Computer (27 Hefte + Stehsammler) für DM 20,-- pro Angebot.
Alle Compy Shop Ausgaben (bei Komplettabnahme nur DM 10,-- pro Jahrgang) inkl. Diskettenbox. Insgesamt 2 1/2 Jahrgänge!

Rüdiger Öhme, Lotzstr. 30, 6230 Frankfurt 80
Tel: 069/3808428 (Anrufbeantworter). Ich rufe gerne zurück.

Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original, DM 15,--
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60,--
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--.

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539



Gesuche

Verkaufe:
Geldspielautomat, voll elektonisch "Krone" v. Bally Wulff mit Risikoleiter, Jackpotzähler usw ... für DM 190,-- FP.
Stefan Dorlach, Telefon: 06021-12509

Wanted: Alive!
Searching for Heavis, zum Livetape tauschen.
Suche Kontakte zu Maiden, Anthrax, U.D.O., Gamma Ray, und Sepultuna Fans.
Contact me:
Markus Rösner, Fachriastraße 9, 7107 Nordheim 2

Wanted: Dead or Alive
PD-Tauschpartner gesucht. Ständig erweiternde Libary. Getauscht wird nur 1:1. Suche auch alle möglichen Uraltprogramme (bis 1987, Disk und Cass).
Schicke Deine Liste an:
Markus Rösner, Fachriastraße 9, 7107 Nordheim 2

Suche "Black Lamp" für Atari XL/XE!
Michael Seibert, Lehbeschring 38, W-6682 Ottweiler

Suche jemand, der "Adventure Land" und "Homeboard/Document" hat.
Meine Originale sind futsch!
Roland Knoch, Am Bahndamm 18, W-6466 Lieblos

Suche PD-Tauschpartner
Ich habe viele sehr gute Programme, ständige Erweiterung des Angebots. Verkaufe Originale, sehr gut erhalten. Infos unter 02835/4027, Holger Frankenstein, Gelderner Straße 14, 4174 Issum 1

Wer schenkt finanzschwachem User funktionstüchtige Hardware und Computerschrott? Holger Frankenstein, Geldernerstraße 14, 4174 Issum

Ich suche händeringend nach einem Programm (Softwarerecorder), um BTX-fähig zu sein. Sollte es ein solches gerade für unseren 8-Bitter nicht geben? Alle anderen Systeme warten doch mit mindest. einem System auf!

Holger Beyer, W.-I.-Lenin-Allee 68, O-1200 Frankfurt (Oder)

Suche alten 8bit-Schrott, insbesondere Atari 8bit-Perepherie-Kabel und Stecker.
Michael Klar, Sonnenberg 22, 7106 Neuenstadt-Burg

Suche Drucker ab 9 Nadel aufwärts, anschlußfertig für 130 XE, sowie Speedy und Software für selbigen Computer.
Frank Faßler, Bayerwaldstraße 19, 8441 Neukirchen, Tel: 09961/1218

Wer schenkt mir ein Commodore T-Shirt, Größe XL für schmutzige Arbeitseinsätze?
Suche Originale auf Disk, aller Art. Bitte schickt eure Angebote an:
(aber bitte keine Sportspiele)
Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, T.: 0511/445578

PD-Service

Hier die Liste aller bei KE-SOFT zur Zeit erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Diskette beträgt DM 5.--. die Endpreise findet Ihr bei den einzelnen Beschreibungen.
Falls ihr NEUE PD-DISKS habt, die nicht in der Liste stehen: Jede neue Disk, die wir in die Liste aufnehmen, tauschen wir 1:1.
ACHTUNG: Wir haben erneut ausgemistet. Die uralt-PD's (die sowie jeder schon hat) gibt es nicht mehr! Die Reste findet ihr auf Seite 28.

Utilities/Anwendung

HEADLINER/FONTS: Mit Hilfe des Headliners können hervorragende Titelschriftzüge entworfen werden. Auf der Rückseite befinden sich viele Zeichensätze, die mit Headliner verwendet werden können. U01;DM 5.--

SPEEDSCRIPT: Ein wirklich gutes Textverarbeitungsprogramm für Ihren XL/XE. Mit ausführlicher Anleitung auf der Rückseite. U02;DM 5.--

DER DIGITALE REDAKTEUR + ERWEITERUNGSDISK: Ein DTP-Programm zusammen mit der passenden Erweiterungsdiskette. Turbobasic nötig. U03;DM 10.--

SOFTSYNTH: Endlich richtige Wellenformen und Hüllkurven erstellen! Mit diesem Programm sind endlich andere Klänge möglich! U04;DM 5.--

PRINT SHOP ICON EDITOR + ICONS: Ein Editor zum Entwurf von Print-Shop-Grafiken zusammen mit vier Diskseiten fertiger Bilder. U05;DM 15.--

PRINT SHOP ICONS II: Drei doppelseitige Disketten mit wirklich hervorragenden Print Shop Icons! U07;DM 15.--

MUSIKA: Ein einfach zu bedienender und sehr gut gemachter Musikeditor mit einigen Demostücken. U08;DM 5.--

Adventures

DIE DUNKLE MACHT ...: Monumentaladventure auf drei Disks! A02;DM 15.--

ATLANTIS: Grafikabenteuer unter Wasser. A04;DM 10.--

SEREAMIS: Grafikabenteuer im Orient. A05;DM 10.--

TEXTADVENTURES: Comicland/The 7 Keys/The Riddle II/Satan A07;DM 10.--

GOTHIC: Ein echtes Rollenspiel ... A08;DM 10.--

SANCTIFIED QUEST FOR POWER / BENEATH THE PYRAMIDS A09;DM 5.--

THE RIDDLE / DIE ZEITMASCHINE II: Zwei spannende Grafikabenteuerspiele komplett in deutscher Sprache! A11;DM 10.--

HORROR CASTLE / ZAXXON'S STATION: Zwei weitere deutsche Grafikabenteuerspiele im Paket. A12;DM 10.--

Demo's

ZONG-MUSIKDEMO / MUSIKEDITOR DEMO: Tolle Musiken aus ZONG und eine hervorragende Demo zu KE's Musikeditor. D01;DM 5.--

Spiele

PUNGOLAND-SCREENS: 3 Disks mit neuen Bildern! Originalspiel Pungoland erforderlich. S01;DM 15.--

PUNGO: Der Spielhallenhit! Superschnelle Action im ewigen Eis! Vernichten Sie die Snowbees ... S02;DM 5.--

ZYCLOP: Ein Leiterspiel mit Editor und freier Zeichendefinition! Auf der Rückseite befindet sich ein komplettes Abenteuer! S03;DM 5.--

KÖNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 800XL: Ein Actionadventure sowie ein Actionspiel ähnlich dem Klassiker HERO. S04;DM 5.--

LOADED BRAIN: Ein Memoryspiel mit toll animierten Bildern! Das muß man gesehen haben! S06;DM 5.--

SKEET/STONE MINE: Ein Tontaubenschießen mit toller Grafik / Finden Sie alle Diamanten im Erdreich. S07;DM 5.--

BOULDERDASH LEVELS: Zwei Disks mit Screens! Boulderdash Construction-Kit erforderlich. S08;DM 10.--

VOYAGE THROUGH TIME/HANSE XL: Retten Sie die Geschichte / Betreiben Sie Handel. Zwei sehr gute Umsetzungen. S09;DM 5.--

STRIP BLACKJACK/SPACE PUSSIES: Das Kartenspiel gegen die mehr oder weniger bekleidete Dame sowie ein zweideutiges Ballerspiel. S10;DM 5.--

COMPUTER INHABITANTS/TROUBLE WITH THE BOUBLE: Gleich zwei Umsetzungen für Ihren XL/XE. Little Computer People und Bubble Ghost. S11;DM 5.--

FULLHOUSE/MENSCH ÄRGERE DICH NICHT: Der Pokerautomat aus der Spielhalle sowie das legendäre Brettspiel in guter Umsetzung. S12;DM 5.--

ATOMIT: Top-Game aus den USA! Schieben Sie Atome zu einem vorgegebenen Molekül zusammen! Ein irrer Spaß mit toller Grafik! S13;DM 5.--

TRESHOLD/WIMBLEDON '88: Ein tolles Ballerspiel sowie lustiger Tennis-Spaß! S14;DM 5.--

ADMIRANDUS/HULK OUT: Glücksrad für bis zu vier Spieler sowie interessantes Leiterspiel. S15;DM 5.--

MARIO'S DESERT WORLD: Erleben Sie Marios Abenteuer in der Wüste. Ein interessantes Geschicklichkeitsspiel mit Editor! S16;DM 5.--

HOT WHEEL: Ein rasantes Autorennen im Rundkurs mit Extras und vielen verschiedenen Rennstrecken. Für 2 Spieler gleichzeitig! S17;DM 5.--

PD-HITS #1: Vier tolle Spiele: Escape from Epsilon, Schatzhöhle, Jumper II und Mauerfluch. S18;DM 5.--



Vorschau

Hier einige **interessante Themen aus ZONG 06/91 ...**

- Bericht über MAUC (was'n das?) ...

- Komplette Inhaltsangabe von ZONG 01-06/91

- Großer Adventure-Vergleichstest

- Tests zu Pitfall, Qix sowie der Floppy 2000

- Tips & Tricks zu Ashido und Trailer

- Komplette Karte zu Ruff'n Reddy

- Software: Super-Utility (Surprise, surprise), Hunt, Mop ...

ZONG 06/91 ist ab 1.6.1991 erhältlich!

ZONG, die beste (weil einzige) deutsche ATARI XL/XE Zeitschrift!

INFORMATION INFORMATION

Aktuelle Literatur-Neuheiten bei KE-SOFT ...

LEARNING BY USING, ein Buch in englischer Sprache mit beiliegender Programmdiskette. Lernen Sie Techniken wie Zeichensatzdefinition, PM-Grafik, Display-List usw. DM 19,80

GAMES FOR THE ATARI, ebenfalls in englischer Sprache mit beiliegender Programmdiskette. Viele interessante Spielprogramme sowie Artikel zur Programmierung eigener Spiele. DM 19,80

6502-Programming, auch in englischer Sprache mit beiliegender Programmdiskette. Lernen Sie die Programmierung des 6502 in Assembler mit dem ATMAS II. DM 19,80

ATARI BASIC, Handbuch für Selbststudium und Praxis. Ein sehr umfangreiches Buch in deutscher Sprache. Basic von Anfang an - bis zur Programmierung von Grafik und Sound. DM 34,80

Bestellungen richten Sie bitte, bitte an:

KE-SOFT, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
Telefonservice (24-Std): 06181/87539